Super Mario Bros. 2

1 Controller-Informationen

Grundlegende Steuerung

Charakter bewegen	✚
Springen	A
Item entwurzeln/Item aufnehmen/Item werfen/Laufen	B
Spiel starten/Spiel pausieren	START

Sonstige Steuerung

Sich herumbewegen	• Bewegen mit ✚ • Laufen mit B+✚ • Ducken mit ✚ • Ranken und Ketten hinauf-/hinunterklettern mit ✚ • Eingänge betreten mit ✚
Supersprung	Halte ✚ gedrückt, bis du anfängst zu leuchten, und drücke dann A für einen besonders hohen Sprung.
Item entwurzeln/Item aufheben	Drücke B, wenn du über einem Grasbüschel stehst, um es zu entwurzeln. Du kannst auch B drücken, während du auf einem Pilz-Block oder Gegner stehst, um sie aufzuheben.
Item/Gegner werfen	Drücke B, um aufgehobene Items oder Gegner zu werfen. Drückst du B, während du ✚ gedrückt hältst, wirfst du Items oder Gegner noch weiter.

2 Spielstart

Drücke START, um zum Charakterauswahl-Bildschirm zu gelangen. Wähle deinen Charakter mit ✜ aus und bestätige deine Wahl durch Drücken von A.



Titelbildschirm



Charakterauswahl-Bildschirm

3 Grundlagen des Spiels

Erforsche die 20 Level in sieben fantastischen Welten, die in diesem epischen Abenteuer auf dich warten.

Grundlegende Spielweise



Besiege Gegner, indem du sie mit Items, Gemüse oder sogar anderen Gegnern bewirfst. Deine Energieleiste nimmt um eine Markierung ab, wenn du von einem Gegner oder einem gegnerischen Angriff berührt wirst. Ist die Energieleiste auf nur noch eine Markierung reduziert, schrumpft dein Charakter.

Versuche verlieren und Game Over

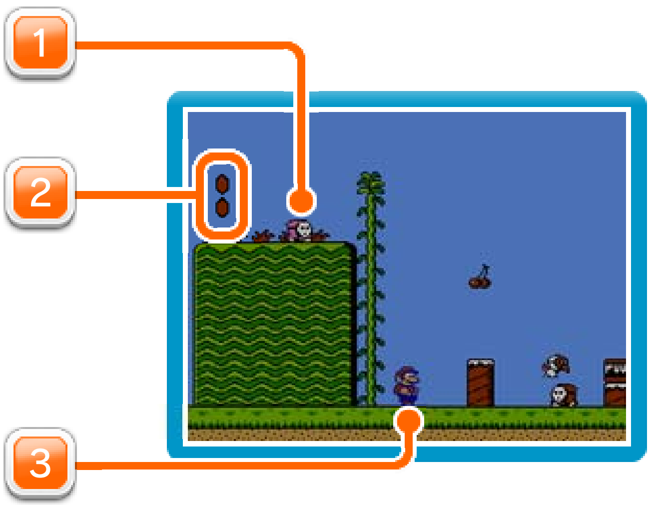
Ist deine Energieleiste komplett geleert oder fällst du in einen Abgrund, verlierst du einen Versuch. Verlierst du alle deine Versuche, heißt es Game Over. Du gelangst daraufhin zum Game Over-Bildschirm mit den folgenden Optionen:

CONTINUE (Fort-setzen)	Setze dein Spiel im ersten Level der zuletzt erreichten Welt fort. Du hast nur zweimal die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen, also sei vorsichtig.
RETRY (Neustart)	Kehre zum Titelbildschirm zurück.

Zum nächsten Level gelangen

Du brauchst die Kristallkugel von Birdo oder irgendeinem anderen Endgegner, um das Tor zum nächsten Level öffnen zu können.

4 Spielbildschirm



1 Gegner

Drücke B, während du auf einem Gegner stehst, um ihn aufzuheben.

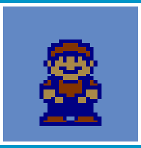
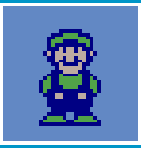
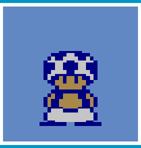
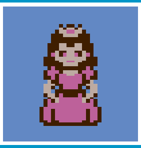
2 Energieleiste

3 Spieler

5 Charakterfähigkeiten

Jeder der vier Charaktere hat seine eigenen Stärken und Schwächen.

Sprungkraft

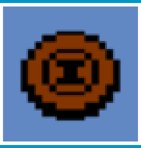
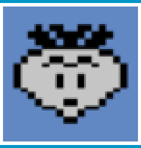
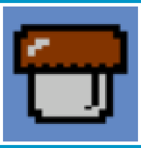
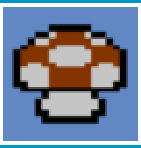
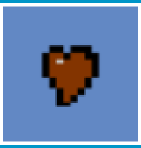
	Mario Insgesamt durchschnittliche Sprungkraft. Wenn er Items trägt, sind seine Sprunghöhe und Geschwindigkeit jedoch nur geringfügig niedriger.
	Luigi Luigi kann von den vier Charakteren am höchsten und am weitesten springen, aber er sinkt langsamer zu Boden als alle anderen. Trägt er Items, ist seine Sprunghöhe stark reduziert.
	Toad Er hat die niedrigste Sprungkraft von allen. Dieses Manko gleicht er mit seiner Stärke aus, denn wenn er ein Item trägt, nehmen weder die Sprunghöhe noch die Geschwindigkeit ab.
	Prinzessin Peach Prinzessin Peach kann für eine kurze Weile in der Luft schweben, wenn du A gedrückt hältst, aber ihre Sprungkraft reduziert sich deutlich, wenn sie ein Item trägt.

Laufen/Items entwurzeln/Items aufnehmen

Alle Charaktere verfügen über dieselbe Laufgeschwindigkeit, aber wenn sie ein Item tragen, nimmt ihr Tempo unterschiedlich ab. Die unten dargestellte Auflistung zeigt

aufeinanderfolgend, wer der Schnellste ist, wenn ein Item getragen wird, und wer am schnellsten Items entwurzeln oder Pilz-Blöcke aufnehmen kann.

1	Toad
2	Mario
3	Luigi
4	Prinzessin Peach

	**Münze** Sammele und benutze sie, um am Ende eines Levels in einem Bonusspiel zusätzliche Versuche zu erhalten.
	**Gemüse** Ziehe genügend von ihnen aus dem Boden und etwas Besonderes könnte passieren!
	**Pilz-Block** Diese kannst du als Trittleiter sowie zum Angriff gegen Gegner verwenden.
	**Pilz** Füllt deine Energieleiste komplett auf und erweitert sie um eine Markierung (bis zu einem Maximum von vier Markierungen).
	**1 Up-Item** Belohnt dich mit einem zusätzlichen Versuch.
	**Kleines Herz** Es erscheint, nachdem du acht Gegner besiegt hast, und füllt deine Energieleiste um eine Markierung auf.
	**Schlüssel** Öffnet verschlossene Türen.
	**Magischer Trank** Wirf ihn, und eine Tür zur Unterwelt erscheint.

7 Bonus-Level



Beende einen Level und setze die gesammelten Münzen ein, um die Chance wahrzunehmen, zusätzliche Versuche zu erhalten.

Halte eine Walze an, indem du A drückst, und versuche, gleiche Symbole anzeigen zu lassen. Wird  auf der linken Walze angezeigt, erhältst du einen weiteren Versuch,  zusätzlich auf der mittleren Walze gibt dir zwei weitere Versuche, und wenn alle drei Walzen  anzeigen, bekommst du fünf weitere Versuche spendiert. Gelingt es dir, von einem anderen Symbol drei gleichzeitig anzeigen zu lassen, erhältst du einen zusätzlichen Versuch.